

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA KULIAH TEORI
PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK BOLA
BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING***



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2021**

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA KULIAH TEORI
PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK BOLA
BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING***

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**



**Oleh
Putu Chandra Wijayanti
NIM. 1715051095**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2021

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS-TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198705082015042003



I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T.
NIP. 198611182015041001

Skripsi oleh Putu Chandra Wijayanti
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 18 Agustus 2021

Dewan Penguji,



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199503022019031006

(Ketua)



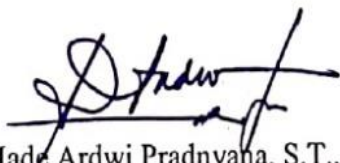
P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198711092015041001

(Anggota)



Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198705082015042003

(Anggota)



I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T.
NIP. 198611182015041001

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 18 Agustus 2021

Mengetahui

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



Dr. Ketut Agustini, S.Si, M.Si.
NIP. 197408012000032001



Gede Sayidra Santyadiputra, S.T., M.Cs.
NIP. 198708022014041001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd, M.Pd
NIP. 197106161996021001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Praktik Permainan Sepak Bola Berstrategi *Blended Learning***” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini

Singaraja, 21 Juni 2021
Yang membuat pernyataan



Putu Chandra Wijayanti
NIM. 1715051095

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkah dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Bola Berstrategi *Blended Learning*”**. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha. Skripsi ini dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya berkat petunjuk dan bimbingan Tuhan Yang Maha Esa serta kerjasama, motivasi, arahan, bantuan, saran dan kritik yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan sebagai rasa syukur dan hormat penulis kepada :

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja yang telah memberikan sarana serta prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.
2. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
3. Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
4. Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I atas segala motivasi, bimbingan dan waktu yang telah diluangkan ditengah-tengah kesibukan beliau kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
5. I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T. selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

6. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. selaku Penguji I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. selaku Penguji II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
8. Seluruh Staf Dosen di lingkungan Prodi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. I Ketut Yoda, S.Pd, M.Or. selaku Wakil Dekan I Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dalam penelitian ini.
10. I Made Satyawana, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga sekaligus dosen pengampu mata kuliah teori praktik pembelajaran sepak bola yang telah membimbing, dan banyak memberikan motivasi.
11. I Gede Suwiwa, S.Pd.,M.Or. selaku Ketua Prodi Pendidikan Jasmani yang telah memberi petunjuk dan motivasi.
12. Ketut Chandra Adinata Kusuma, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah teori praktik pembelajaran sepak bola yang banyak memberi masukan dan juga membimbing.
13. Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. selaku dosen ahli media dan desain yang telah memberikan masukan dan juga saran terhadap pengembangan produk.
14. Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn, M.Ds selaku dosen ahli media dan desain yang telah memberikan masukan dan saran terhadap pengembangan produk.
15. Rekan-rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika 2017 yang telah banyak memberikan semangat, motivasi, dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
16. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, semangat, dan dorongan dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca guna penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan bagi perkembangan dunia pendidikan terutama Pendidikan Teknik Informatika di masa yang akan datang.

Singaraja, 21 Juni 2021



Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN.....	vi
KATA PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
PRAKATA.....	ix
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	8
1.3 TUJUAN PENELITIAN	9
1.4 BATASAN MASALAH	9
1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	11
2.1 KAJIAN PUSTAKA	11
2.2.1 Penelitian Terkait	11
2.2 LANDASAN TEORI	17
2.2.1 Konten Pembelajaran Interaktif	17
2.2.2 Multimedia Interaktif	20
2.2.3 Articulate Storyline	23
2.2.4 Strategi Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	25
2.2.5 Karakteristik Mata Kuliah Teori Praktik Permainan Sepak Bola ...	35
2.2.6 Model ADDIE.....	36
2.2.7 Teori Belajar.....	38
2.2.8 Kerangka Berpikir	43
BAB III METODE PENELITIAN.....	45

3.1	JENIS PENELITIAN	45
3.2	MODEL PENGEMBANGAN	45
3.3	PROSEDUR PENGEMBANGAN.....	46
3.3.2	Analisis (<i>Analyze</i>)	46
3.3.3	Desain (<i>Design</i>).....	49
3.3.4	Pengembangan (<i>Development</i>).....	51
3.3.5	Implementasi (<i>Implementation</i>)	52
3.3.6	Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	53
3.4	SUBJEK PENELITIAN	56
3.5	TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	56
3.6	ANALISIS DATA.....	58
3.6.1	Analisis Data Kevalidan Konten Pembelajaran Interaktif	58
3.6.2	Uji Perorangan, Kelompok Kecil, dan Lapangan	60
3.6.3	Uji Efektivitas	61
3.6.4	Analisis Data Respon Pendidik dan Peserta Didik	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		65
4.1	HASIL	65
4.1.1	Hasil Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	66
4.1.2	Hasil Tahap Desain (<i>Design</i>)	67
4.1.3	Hasil Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	70
4.1.4	Hasil Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	91
4.1.5	Hasil Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	114
4.2	PEMBAHASAN	118
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		131
5.1	KESIMPULAN	131
5.2	SARAN	132
DAFTAR PUSTAKA		133
RIWAYAT HIDUP.....		138
LAMPIRAN.....		139

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Pemetaan Materi Pada Konten Interaktif.....	49
Tabel 3. 2 Pemetaan Uji Ahli Isi, Media dan Desain.....	51
Tabel 3. 3 Pemetaan Uji Perorangan, Kelompok Kecil, dan Uji Lapangan.....	52
Tabel 3. 4 Teknik Pengumpulan Data.....	56
Tabel 3. 5 Pemetaan Kisi-Kisi Instrumen	57
Tabel 3. 6 Tabulasi Penilaian Pakar.....	59
Tabel 3. 7 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli	59
Tabel 3. 8 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	60
Tabel 3. 9 Kriteria Efektivitas Konten Interaktif	61
Tabel 3. 10 Kriteria Gain	62
Tabel 3. 11 Penilaian Alternatif Jawaban Respon Pendidik dan Peserta Didik... 63	
Tabel 3. 12 Kriteria Penggolongan Respon Pendidik dan Peserta Didik.....	64
Tabel 4. 1 Hasil Desain Antarmuka Konten	68
Tabel 4. 2 Respon Uji Ahli Isi	83
Tabel 4. 3 Tabulasi Penilaian Ahli Isi.....	85
Tabel 4. 4 Saran dan Revisi Ahli Isi	86
Tabel 4. 5 Respon Uji Ahli Media dan Desain	87
Tabel 4. 6 Tabulasi Penilaian Uji Ahli Media dan Desain.....	89
Tabel 4. 7 Saran dan Revisi Uji Ahli Media dan Desain	90
Tabel 4. 8 Hasil Uji Coba Perorangan	93
Tabel 4. 9 Persentase Tingkat Pencapaian Uji Perorangan.....	95
Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	97
Tabel 4. 11 Persentase Tingkat Pencapaian Uji Kelompok Kecil	99
Tabel 4. 12 Hasil Uji Coba Lapangan.....	102
Tabel 4. 13 Persentase Tingkat Pencapaian Uji Kelompok Kecil	103
Tabel 4. 14 Hasil Perolehan Nilai Pretest dan Posttest	105
Tabel 4. 15 Hasil Uji Respon Peserta Didik	108
Tabel 4. 16 Kriteria Penggolongan Respon Peserta Didik.....	110
Tabel 4. 17 Hasil Uji Respon Pendidik.....	111

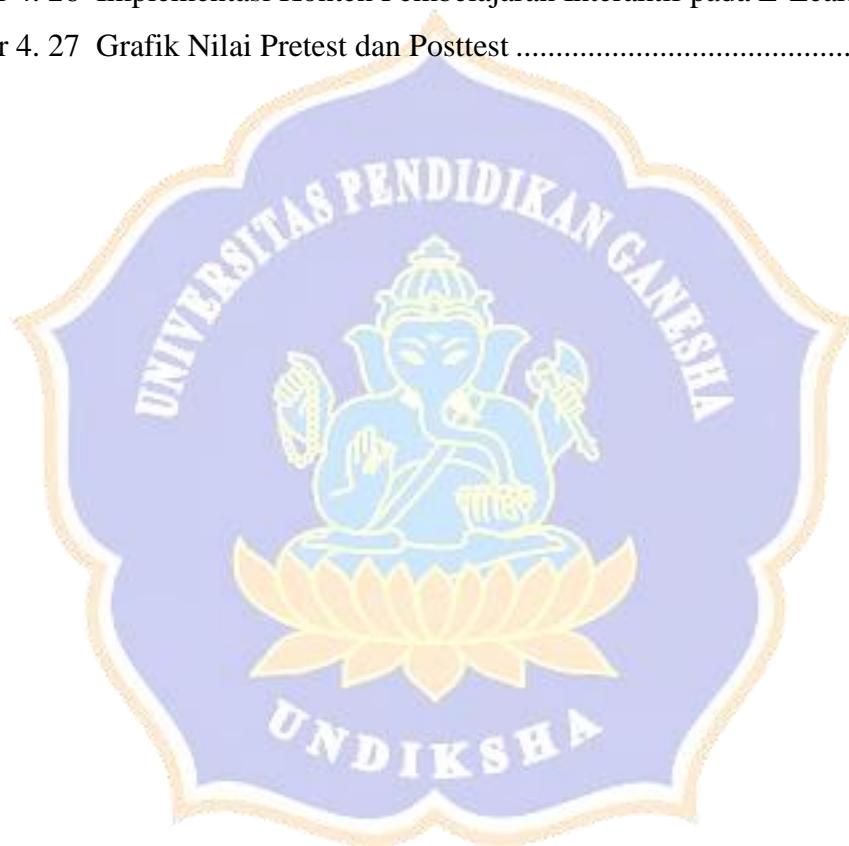
Tabel 4. 18 Kriteria Pengolongan Respon Pendidik	113
Tabel 4. 19 Hasil Evaluasi Tahap Analisis	114
Tabel 4. 20 Hasil Evaluasi Tahap Desain	115
Tabel 4. 21 Hasil Evaluasi Tahap Pengembangan	116
Tabel 4. 22 Hasil Evaluasi Tahap Implementasi.....	118



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Diagram Fish Bone.....	16
Gambar 2. 2 Tampilan Halaman Awal Articulate Storyline 3.....	24
Gambar 2. 3 Tipe Rotasi Stasiun	29
Gambar 2. 4 Tipe Lab Rotation	29
Gambar 2. 5 Tipe Flipped Classroom	30
Gambar 2. 6 Tipe Rotasi Individu.....	31
Gambar 2. 7 Tipe Flex Model.....	31
Gambar 2. 8 Tipe Self Blend.....	32
Gambar 2. 9 Tipe Enriched-Virtual Model.....	32
Gambar 2. 10 Kuadran Setting Belajar Blended Learning Masa Pandemi.....	35
Gambar 2. 11 Tahap Penelitian ADDIE	36
Gambar 2. 12 Kerangka Berpikir.....	44
Gambar 4. 1 Tampilan Pembuatan Background	71
Gambar 4. 2 Tampilan Pembuatan Icon.....	72
Gambar 4. 3 Tampilan Pembuatan Button.....	72
Gambar 4. 4 Tampilan Pembuatan Animasi 3D	72
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Judul	73
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Konfirmasi.....	74
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Petunjuk Belajar	74
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Petunjuk Simbol	75
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Utama	75
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Capaian Mata Kuliah.....	76
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Materi Pembelajaran.....	77
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Materi Teknik Dasar.....	77
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Materi Teknik Lanjutan	77
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Materi Peraturan dan Perwasitan.....	78
Gambar 4. 15 Tampilan Kuis Teknik Dasar	78
Gambar 4. 16 Tampilan Kuis Lanjutan.....	78
Gambar 4. 17 Tampilan Kuis Peraturan dan Perwasitan	79

Gambar 4. 18 Tampilan Halaman Petunjuk Pengerjaan Soal	79
Gambar 4. 19 Tampilan Halaman Latihan Teknik Dasar	80
Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Hasil Evaluasi dan Kuis.....	80
Gambar 4. 21 Tampilan Halaman Review Evaluasi	80
Gambar 4. 22 Tampilan Halaman Referensi.....	81
Gambar 4. 23 Tampilan Halaman Profil Pengembang	81
Gambar 4. 24 Tampilan Halaman Profil Pembimbing 1.....	82
Gambar 4. 25 Tampilan Halaman Pembimbing 2.....	82
Gambar 4. 26 Implementasi Konten Pembelajaran Interaktif pada E-Learning	101
Gambar 4. 27 Grafik Nilai Pretest dan Posttest	107



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Observasi.....	140
Lampiran 2 Hasil Wawancara dengan Dosen Pengampu Mata Kuliah	141
Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Peserta Didik	144
Lampiran 4 Pengisian Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	145
Lampiran 5 Hasil Responden Peserta Didik Semester 3 Prodi Penjaskesrek	146
Lampiran 6 Hasil Presentase Komponen Indikator	149
Lampiran 7 Silabus	151
Lampiran 8 RPS	155
Lampiran 9 Pemetaan Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	162
Lampiran 10 Kisi-kisi Angket Ahli Isi.....	166
Lampiran 11 Angket Validitas Ahli Isi.....	167
Lampiran 12 Kisi-kisi Angket Ahli Media dan Desain	176
Lampiran 13 Angket Validitas Ahli Media dan Desain.....	177
Lampiran 14 Kisi-kisi Uji Perorangan, Kelompok Kecil, dan Uji Lapangan.....	188
Lampiran 15 Angket Uji Coba Perorangan.....	189
Lampiran 16 Rekapitulasi Uji erorangan	191
Lampiran 17 Angket Uji Coba Kelompok Kecil	192
Lampiran 18 Rekapitulasi Hasil Uji Kelompok Kecil	194
Lampiran 19 Angket Uji Coba Lapangan	195
Lampiran 20 Rekapitulasi Uji Coba Lapangan.....	197
Lampiran 21 Kisi-Kisi Angket Respon Pendidik	198
Lampiran 22 Angket Respon Pendidik	199
Lampiran 23 Rekapitulasi Hasil Respon Pendidik	205
Lampiran 24 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik	206
Lampiran 25 Angket Respon Peserta Didik.....	207
Lampiran 27 Rekapitulasi Respon Peserta Didik.....	209
Lampiran 28 Kisi-kisi Soal Instrumen Uji Efektivitas.....	210
Lampiran 28 Hasil Pre-test	223
Lampiran 29 Hasil Post-test	225
Lampiran 30 Dokumentasi Penelitian	227